

ПРАКТИЧНЕ ЗАНЯТТЯ № 5-6

Тема заняття: Рисунок натюрморту з предметів гіпсових геометричних форм.
Перспектива.

Мета заняття: Опанування методами побудови перспективи об'ємних геометричних фігур (куб, призма, конус, піраміда і т.д.).

Зміст заняття: Аналіз постановки. Виконання зарисовки. Компонування предметів постановки в заданому форматі. Компонування предметів, знаходження пропорційних співвідношень, робота над виявленням характеру форм предметів постановки. Виконання зарисовки.

Вихідні дані: Аналіз проводиться на матеріалі поставки композиції геометричних форм згідно робочої навчальної програми яка виконується студентами в рамках навчальної дисципліни «Малюнок, живопис та кольорознавство». Кожен зі студентів повинен проявити своє індивідуальне сприйняття на основі теоретичних знань та навичок.

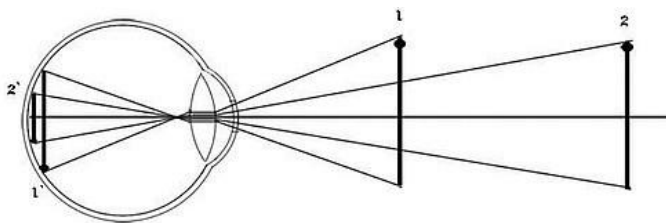
Основні завдання:

- Компонування предметів постановки з предметів гіпсових геометричних форм;
- Виконати композицію постановки;
- Виконати малюнок постановки з геометричних фігур;
- Визначити та проаналізувати вид перспективи в постановці геометричних гіпсових форм;
- Визначити тіні, світлотіні, відблиски, власні тіні, падаючі тіні.

Лінійна перспектива

Залежно від того як і де розташований спостережуваний нами предмет наші уявлення про нього змінюються. Ці зміни підкоряються певним законом. Розглянемо ті необхідні умови, без яких неможливо перспективне зображення.

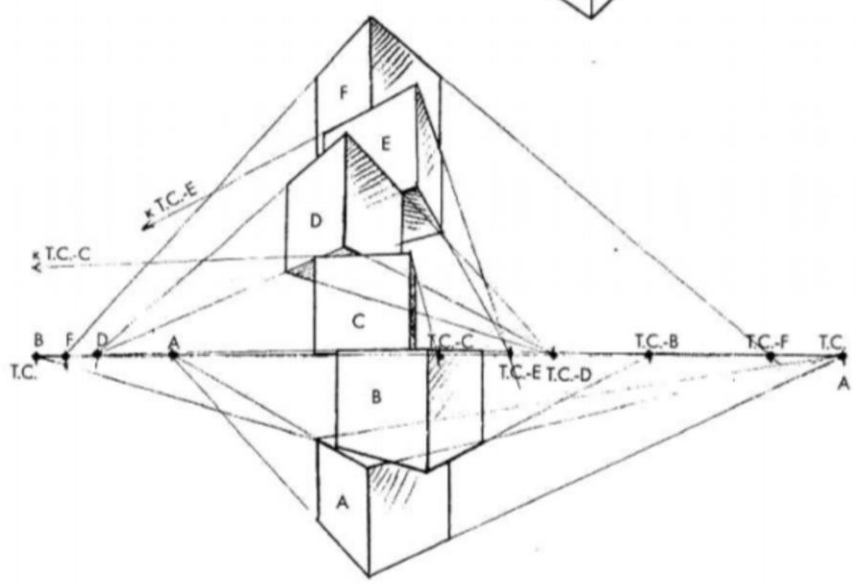
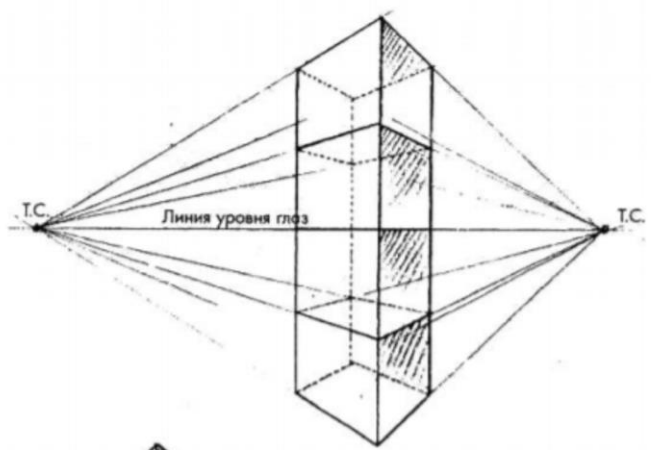
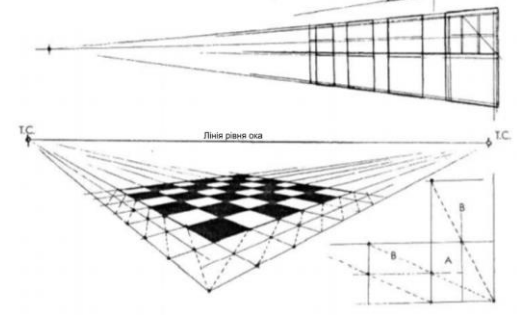
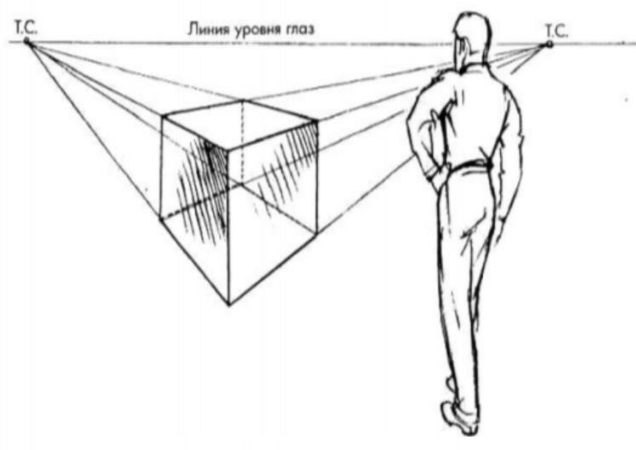
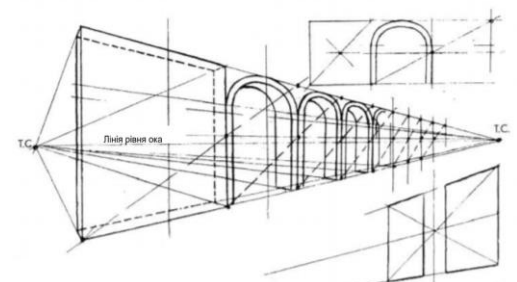
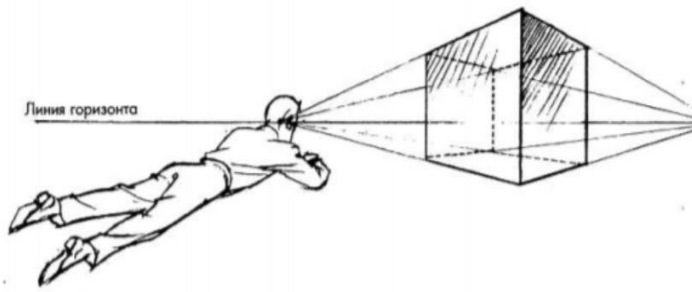
Як працює око: світло проникає через зіницю усередину очі і, пройшовши через кришталік (двоопуклоюлінзу) потрапляє на сітчасту оболонку. Найдрібніші колбочки цієї оболонки відчувають нервові роздратування і передають його в головний мозок, через ми отримуємо відчуття світла. Світлові промені падають в око у вигляді пучка, що має форму конуса: вершина конуса знаходиться в зіниці ока.



Якщо віддалити предмет від ока, то його зображення на сітківці зменшується. Це видно з побудов.

Тут діє найважливіший закон перспективи:

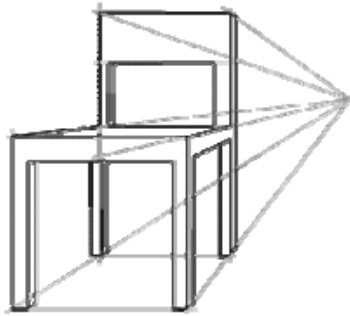
всі предмети, в міру віддалення від нашого ока, здаються менше. Розглянемо, як будується зображення в процесі малювання з натури. Людина стоїть в полі і дивиться на купку дерев. Давайте розберемо основні терміни і поняття.



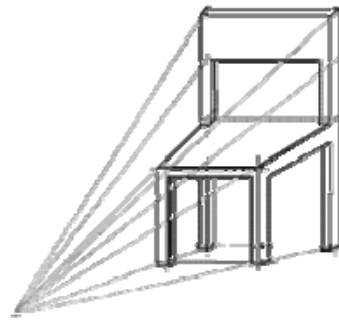
Зворотній лінійна перспектива

Зворотній лінійна перспектива: чим далі об'єкт знаходиться від глядача, тим він більше, немов центр сходу ліній знаходиться не на горизонті, а всередині самого глядача. Такий вид перспективи, зокрема, використовується в іконописі: вважається, що зворотна перспектива створює особливий простір для глядача і тим самим пов'язує спостерігача з духовним світом. Картина, створена на основі ефекту зворотної перспективи як ніби «затягує» всередину.

Зворотній лінійна перспектива цей вид перспективи, застосовуваний в візантійській і давньоруській живопису. Оскільки в звичайних умовах людське око сприймає зображення в прямій, а не в зворотній перспективі, феномен зворотної перспективи досліджувався багатьма фахівцями.



Лінійна перспектива



Зворотній лінійна перспектива

Панорамна перспектива

Зображення, що будується на внутрішньої циліндричної (іноді кульової) поверхні. Слово «панорама» означає «все бачу», тобто в буквальному перекладі це - перспективне зображення на картині всього того, що глядач бачить навколо себе.

При малюванні точку зору мають у своєму розпорядженні на осі циліндра (або в центрі кулі), а лінію горизонту - на колі, що знаходиться на висоті очей глядача. Тому при розгляданні панорам глядач повинен знаходитися в центрі круглого приміщення, де, як правило, мають у своєму розпорядженні оглядовий майданчик. Перспективні зображення на панорамі об'єднують з переднім предметним планом, тобто з розташованими перед нею реальними предметами.

Сферична перспектива

Вид перспективи, де кілька точок зору; присутні також нахил вертикальних осей до центру і розворот площин до переднього плану. Сферичні спотворення можна спостерігати на сферичних дзеркальних поверхнях.

Сферична перспектива - перспектива, в якій є:

- кілька точок зору;
- нахил вертикальних осей до центру; і
- розворот площин до переднього плану.

При цьому очі глядача завжди знаходяться в центрі відображення на кулі. Це позиція головної точки, яка реально не прив'язана ні до рівня горизонту, ні до головної вертикалі. При зображенні предметів в сферичній перспективі всі лінії глибини матимуть точку сходу в головній точці, і будуть залишатися строго прямими. Також строго прямими будуть головна

вертикаль і лінія горизонту. Всі інші лінії будуть в міру віддалення від головної точки все більш і більш згинатися.

Вид перспективи, де кілька точок зору; присутні також нахил вертикальних осей до центру і розворот площин до переднього плану. Сферичні спотворення можна спостерігати на сферичних дзеркальних поверхнях.

Сферична перспектива - перспектива, в якій є:

- кілька точок зору;
- нахил вертикальних осей до центру; і
- розворот площин до переднього плану.

Тональна перспектива

Тональна перспектива виражається в закономірну зміну тонів і кольорів предметів у міру їхнього видалення від переднього плану в просторову глибину об'єкта. При наявності повітряного серпанку дальній план виражається більш світлим, ніж передній зі зменшенням насиченості його кольору. Тональна перспектива в основному має місце при відносно невеликій протяжності об'єкта композиції в глибину, т. Е. При зображенні невеликих просторів в природних умовах або при роботі в інтер'єрі на відміну від повітряної перспективи, коли сюжет розгортається на великій глибині простору (пейзаж, ландшафт).

На ефект тональної перспективи великий вплив робить освітлення. Бічний і діагональний світло ззаду, добре підкреслює об'ємну форму предметів. Пряме фронтальне освітлення навпаки створює ефект площинності внаслідок відносної рівномірності освітлення всіх планів. Тональна перспектива добре виявляється тоді, коли основне сюжетне дію відбувається на передніх планах.

Завдання побудови тональної перспективи полягає в створенні ілюзії тривимірності шляхом додання тональності предметів зображуваного простору. Зображення предметів повинні бути пов'язані з природним для людини відчуттям простору. Масштаби зображень повинні зменшуватися в глибину, а тони змінюються від темного тону до світлого тону.

При відсутності тональної перспективи деталі переднього плану здаються наклеєними на далекі предмети і підкреслюють площинність зображення. Ілюзію глибини при тональній перспективі створюють світлом. Для цього спочатку виявляють форму предмета, а потім його тон. Порушення тональної перспективи найчастіше спостерігається при роботі в інтер'єрі з яскравими лампами, коли передній план занадто сильно освітлений, а дальній затемнений, або при створенні портрета, коли віддалені частини обличчя і фігури людини виділяються світлом яскравіше і більш насиченим в тоні, ніж ближні. При цьому деталі на передньому плані менш насичені (темніше), ніж йдуть в простір. Таке явище висуває віддалену частину об'єкта вперед, акцентує на ній увагу і надає зображенню ефект «зворотної перспективи». Цього ефекту необхідно уникати як формального світлового прийому, крім випадків посилення образної характеристики об'єкта або його сюжетно важливу деталь. Невиправдана зворотна перспектива є світловим ефектом заради ефекту.

Повітряна перспектива

Повітряна перспектива характеризується зникненням чіткості і ясності обрисів предметів у міру їхнього видалення від очей спостерігача. При цьому дальній план характеризується зменшенням насиченості кольору (колір втрачає свою яскравість, контрасти світлотіні пом'якшуються), таким чином - глибина здається світлішою, ніж передній план. Повітряна перспектива пов'язана зі зміною тонів, тому вона може називатися також і тональної

перспективою. Перші дослідження закономірностей повітряної перспективи зустрічається ще у Леонардо да Вінчі. «Речі на відстані, - писав він, - здаються тобі двозначними і сумнівними; роби і ти їх з такою ж розпливчастістю, інакше вони в твоїй картині здадуться на однаковій відстані, що не обмежуй речі, віддалені від ока, бо на відстані не тільки ці кордони, а й частини тіл невідчутні». Великий художник зазначив, що віддалення предмета від ока спостерігача пов'язане зі зміною кольору предмета. Тому для передачі глибини простору в картині ближні предмети повинні бути зображені художником в їх власних кольорах, віддалені набувають синюватий відтінок, а найостанніші предмети, в ньому видимі, як, наприклад, гори внаслідок великої кількості повітря, що знаходиться між твоїм оком і горою, здаються синіми, майже кольору повітря.

Перспектива в малюнку

Дотримання законів перспективи в малюнку - необхідна умова грамотного і реалістичного зображення форм нашого навколишнього світу. Перспектива - це ціла наука, що вивчає зміни обрисів і розмірів предметів, які спостерігаються в природі, а також це спосіб об'ємного зображення предметів на площині. Щоб мати чітке уявлення про форму предметів, треба вибрати таке місце, звідки можна бачити їх об'ємно, в трьох вимірах. Давайте розберемося докладніше, що ж таке перспектива в малюнку?

Наприклад, бачачи тільки одну частину куба - квадрат, ми не можемо судити про всю його форми. Адже квадрат може бути стороною куба, а може бути і підставою піраміди або призми. Вид трьох граней дає вже більш правильне уявлення про форму тіла. У перспективи багато законів, але починаючому малювати з натури необхідно знати головні положення.

Коли людина дивиться в одному напрямку, він бачить лише частину навколишнього простору. Промені світла відбиваються від видимих предметів і, прямуючи в очі, сходяться в зіниці. Найбільш ясно ми бачимо в центральній частині поля ясного зору. Тому, щоб папір (або полотно) повністю перебувала в полі зору, вона повинна бути віддалена від очей не менше ніж на подвоєну її висоту. Наприклад, якщо формат паперу А3, то малювати на ній рекомендується в середньому на відстані витягнутої руки, якщо більше, то доведеться частіше відходити від мольберта, щоб бачити малюнок цілком.

Натура повинна також перебувати в межах поля зору, тому ви повинні стояти або сидіти від неї на відстані не менше її висоти, помноженої вдвічі.

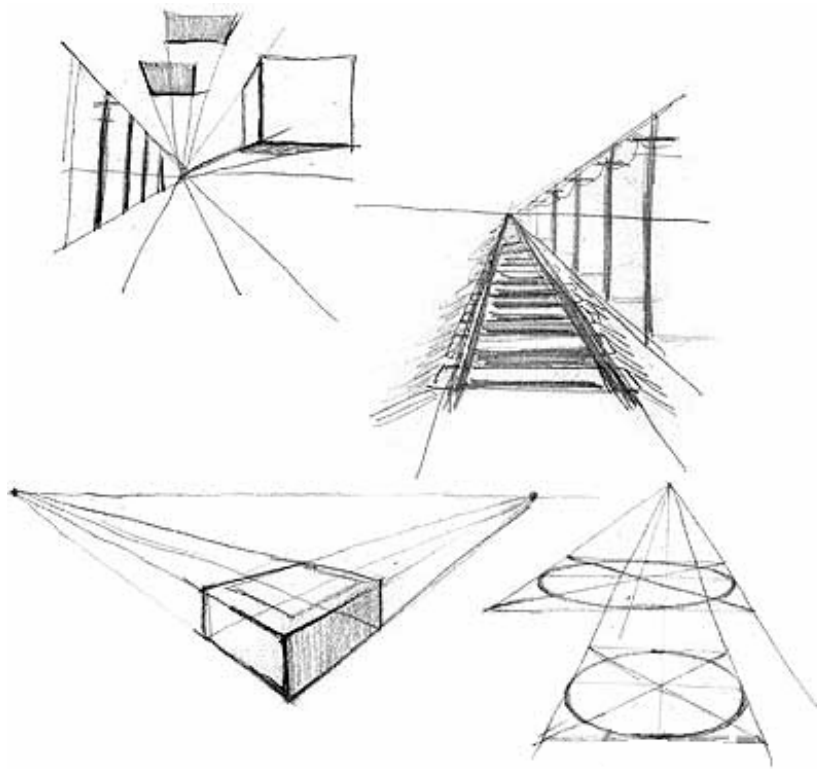
Основна зміна предметів у перспективі - це те, що вони чим далі, тим здаються менше. При малюванні зазвичай доводиться визначати рівень горизонту, як в натурі, так і на картині. Якщо на відкритому місці горизонт видно ясно, то в приміщенні його доведеться представити на рівні ваших очей.

Ось кілька правил перспективи в малюнку:

Паралельні лінії натури, якщо вони йдуть під кутом до картини, наприклад рейки, що йдуть вдалину, здаються нам сходяться в одній точці. Тобто їх так і слід малювати.

Якщо лінії паралельні площині горизонту або предмету, тобто горизонтальні, то точки сходу цих ліній також буде на лінії горизонту. Якщо ж лінії похилі, то точки сходу знаходяться або вище, або нижче рівня горизонту.

Прямі лінії, перпендикулярні до картини, на малюнку будуть сходитися в центральній точці сходу.



Малюнок геометричних тел.

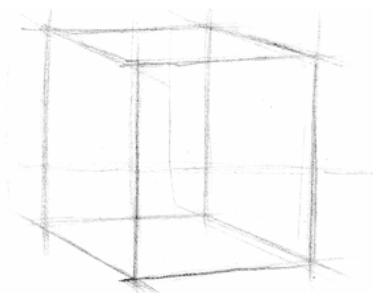
Для того щоб почати малювати геометричне тіло, потрібно оглянути натуру з усіх боків і зрозуміти її будову. Кращим варіантом для навчання будуть готові геометричні тіла з пластика або гіпсу, які продають в художніх магазинах або салонах. Але можна знайти і серед побутових предметів подоби геометричних тіл, наприклад якщо це циліндр, то може підійти для малювання банку з під фарби або бідон. Для куба можна взяти схожу картонну коробку.

А можна взагалі вирізати і склеїти з щільного паперу будь-які тіла. Вони як раз вийдуть у вас білими, як з гіпсу.

Краще починати з малювання простих геометричних предметів - куб, призма, конус, куля і багатогранники. Ці предмети просто найбільш краще висловлюють конструкцію, і ми їх будемо розглядати як основу всіх інших форм навколишнього світу. Плюс такі предмети краще розкривають закони перспективи, які потрібно засвоїти починаючому художнику з самого початку і допомагають зрозуміти конструкцію предметів в просторі

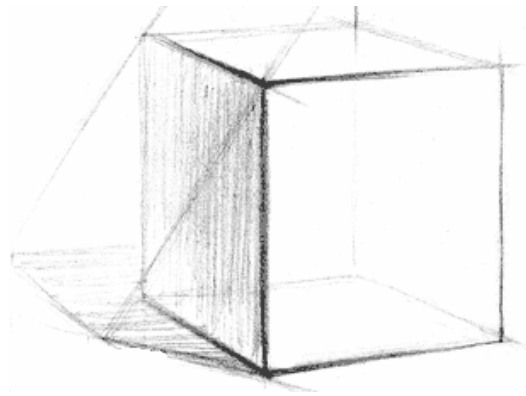
Для початку буде корисно потренуватися на дротяних каркасах куба, піраміди, а вже потім малювати гіпсові або картонні фігури.

Куб найбільш простий і зрозумілий предмет, але все ж треба пам'ятати, що у нього шість рівних поверхонь - квадратів. Кожен з них знаходиться під прямим кутом один до одного і протилежні лінії паралельні. Одночасно потрібно думати про властивості перспективи.

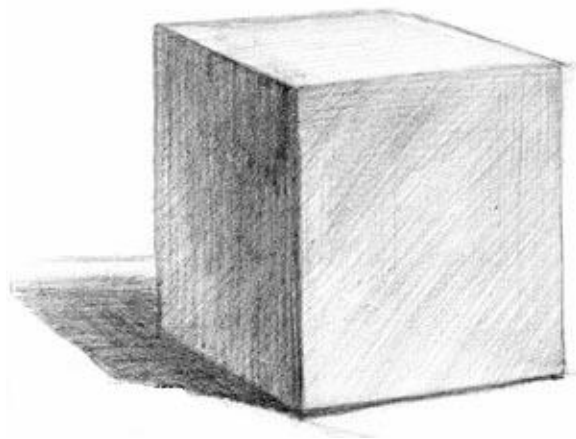


Для малювання куба ставиться на горизонтальну площину спочатку нижче рівня горизонту так, щоб було видно всі три сторони. Для наступного малюнка вже повертаєте куб, щоб змінилися лінії перспективи. Далі вже можна змінити рівень горизонту площині і малювати куб по горизонту, нижче, вище. Для кожної постановки освітлення краще міняти так, щоб тінь і світло добре проявляли форму. Малюючи куб, потрібно відразу будувати весь обсяг, намічаючи всі площини, як на передньому плані, так і в глибині, невидимі. Перш за все, намітьте легкими штрихами положення куба в просторі. Звичайно, при цьому будуть неточні зайві лінії, які не потрібно видаляти ластиком, залишайте все як є - так буде легше вчитися.

На наступному етапі - уточнення пропорцій, напрямок площин в перспективі і можна легкими штрихами прокласти світлотінь.



Пам'ятайте, що ближні до нас грані куба найбільш чіткі і зрозумілі, тому виділяємо їх більш контрастно для наочного виявлення ближнього і далекого плану. Будемо падаючу тінь, виходячи з напрямку світла по кутах.

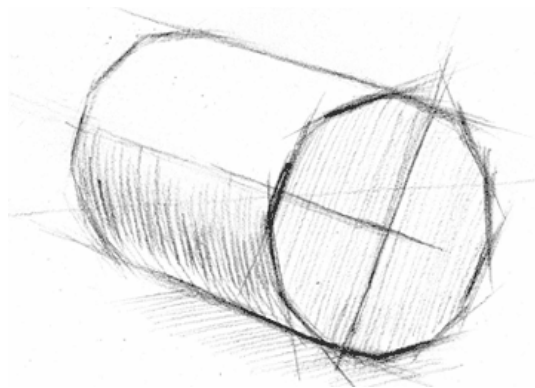


Включаємо штрихування і прокладаємо остаточні штрихи для виявлення світла і тіні. Для засвоєння вищеописаного намалюйте куб в декількох положеннях, а також призму або піраміду. На даному етапі більше дбайте не про тональному оформленні замальовок, а про конструкцію, «дротовому каркасі» предметів.

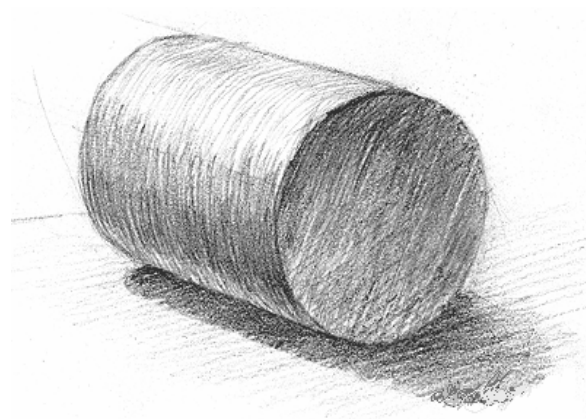
Малювання циліндра

Перед малюванням циліндричних предметів або кіл, визначте їх осі обертання. Тобто, який у неї нахил - вертикальний, горизонтальний або по діагоналі. Наметове на папері напрямком осі,

починайте промальовування всієї форми. Не забувайте про горизонтальній площині, на якій лежить циліндр, щоб предмети у вас не висіли в повітрі.



Окружності циліндра будуються, як ви бачите на основі багатокутника. Для початківців так набагато простіше побудувати окружність від руки, а потім вже згладжувати кути. Також ці овали подовжені і злегка витягнуті в перспективі. Далекий овал при цьому буде трохи меншого розміру, ніж ближній.



Світло з тінню на круглих поверхнях розподіляються складніше, ніж на рівних гранях. Складність тут в плавному переході між світлом, півтінню, тінню і рефлексом. Для того щоб підкреслити округлість, потрібно накладати короткі штрихування уздовж по формі, також округло, починаючи зі світлих областей і в тінях збільшуючи тиск і кількість штрихів. В цьому випадку можна домогтися ілюзії круглого циліндра. Торцеву сторону вже можна прокладати похилими рівними штрихами. Так само конструкція дуже важлива.